MEDUSA GAMES



MAAPANS TEMPEL

ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER RETRO

ORD: JÖRGEN KARLSSON   BILD: NIKLAS BRANDT

Ett äventyr till Drakar och Demoner Retro
Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare
Speltid: 1 spelkväll
Ord: Jörgen Karlsson
Bild och kartor: Niklas Brandt

Bakgrund

För 400 år sedan besegrades den onde trollkarlen Kralak Löftesbrytaren i slaget vid Ibrokabrack. För att han inte skulle uppstå som en odöd varelse begravdes han under Maapans tempel i Khend samtidigt som en kraftig skyddsbön reciterades över hans lik. Med tiden tappar dock skyddsbönen kraft och vart hundrade år måste abboten eller abbedissan i templet återreciterade bönen för att förnya dess kraft.

Den siste abboten som kände till denna heliga uppgift och det hemliga underjordiska komplexet som finns under templet dog mycket hastigt för 35 år sedan och hann inte lämna över uppgiften till sin efterträdare.

Den nya abbedissan, Sabelina av Dordania, har därför ingen aning om Kralaks grav eller att skyddsbönen har börjat tappa sin kraft. Den grymme Kralak har när äventyret startar vaknat i sin sarkofag men har ännu inte kraft nog att lyfta undan locket. Däremot har han animerat tre mumier till liv för att skydda hans lik tills tiden är inne.

När mumierna bröt sig ur sina gravnischer hörde Sabelina bullret och undrade vad det var för oljud som tycktes komma från under golvet i Maapans tempel. Hon tyckte att det var både mystiskt och skrämmande då hon inte känner till att templet har en källare. Abbedissan har därför låtit kalla på några tappra äventyrare för att undersöka saken.

Äventyrets inledning

Rollpersonerna befinner sig i staden Khend då en av Maapans munkar lämnar över ett meddelande till dem. Meddelandet är från abbedissan Sabelina av Dordania och hon ber rollpersonerna att så snart som möjligt att besöka Maapans tempel för ett synnerligen känsligt uppdrag. Templet finns i stadens centrala delar och tar bara fem minuter att gå till. När rollpersonerna närmar sig templet har det mörknat och nattens stjärnor har börjat tändas.

OM MAAPAN

Maapan är fruktbarhetens, fridens och vinets gud. Han är bara en av många gudar som har ett ståtligt tempel i staden Khend.

Alla i hans prästerskap är pacifister och de förespråkar fromhet och förlåtelse mot de som syndar. Mest av allt ogillar de girighet och de som skor sig på andra. Speciellt dvärgar vars girighet kan nå oanade höjder ses med stor misstänksamhet av alla som följer Maapans läror.

Inom religionen tillbeds också en salig myriad av skyddshelgon och många av dem har speciella högtidsdagar.

Sabelina av Dordania

När rollpersonerna anländer till Maapans tempel möts de av abbedissan Sabelina av Dordania. Hon berättar att hon har hört ett mystiskt buller under tempelgolvet och att hon kommit fram till att det måste finnas en hemlig källarvåning under templet. Problemet är bara att hon inte vet var nergången till denna källare finns.

Vidare berättar Sabelina att hon för några år sedan fann en gömd järnnyckel i templet. Hon vet inte vad nyckeln öppnar men hon anar att den har något med källaren att göra. Hon ger rollpersonerna nyckeln och ber dem att leta efter den hemliga nergången till källaren. Hon utlovar en mager belöning i form av 200 silvermynt om rollpersonerna kan lista ut vad det var som orsakade bullret som hon hörde.


Sabelina av Dordania

Templet

Maapans tempel är byggd av vit kalksten och sköts om av abbessan och åtta noviser (munkar och nunnor). Allt är helt, rent och prydligt om-

händertaget. Sabelina låter rollpersonerna undersöka hela templet men ber dem att inte förstöra något utan att först fråga henne i sin jakt på den hemliga nergången. Om rollpersonerna frågar Sabelina efter någon sorts utrustning får spelledaren avgöra om det finns att tillgå i templet.

1. Predikosal

Denna stora predikosal är det enda rummet i templet som är öppen för allmänheten. Från den stora porten leder två bänkrader fram till ett stort podium med ett mäktigt altare. I salen finns två föremål som litet extra väcker rollpersonernas uppmärksamhet.

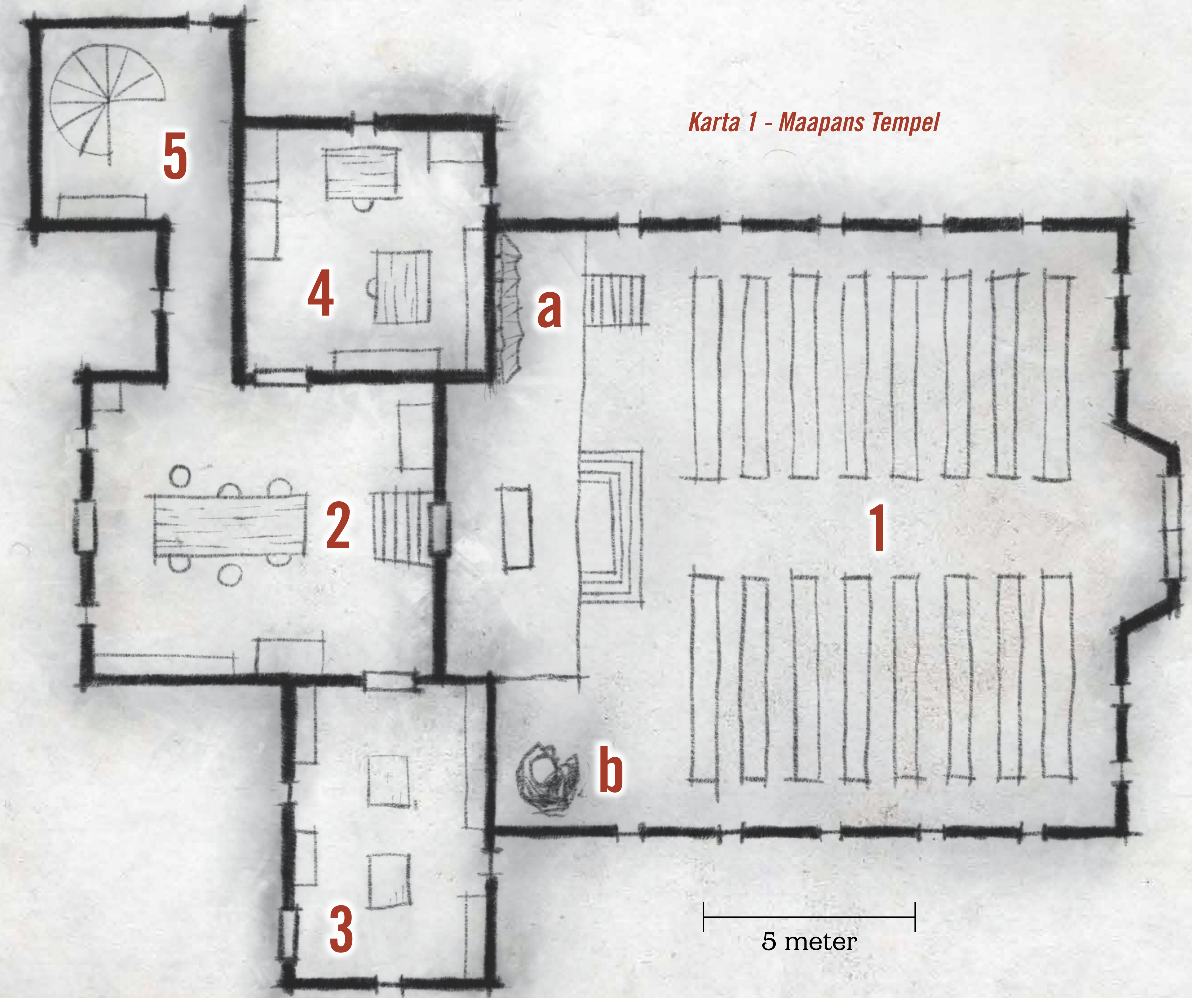
1a. Gobelängen

På högra sidan av podiet hänger en väldig gobeläng från taket. Motivet på gobelängen föreställer en naken kvinna som håller upp ett guldmynt ovanför huvudena på en grupp giriga dvärgar som försöker nå det. Gobelängen är en tidig ledtråd till rollpersonerna på gula grodans fråga, se rum 14.

Historia eller Kulturer (-20%): Gobelängens motiv kommer från en gammal myt från Maapans läror. Den berättar om skyddshelgonet Azami som med ett guldmynt lockade bort en grupp dvärgar från Khend. Myten slutar med att Azami kastar myntet i ett stormande hav och de giriga dvärgarna hoppar efter det och drunknar. Sabelina kan berätta denna myt om rollpersonerna frågar.

1b. Maapanstatyn

Till vänster som podiet finns en staty föreställande en from man i tunika med långt skägg och ett vinkrus i sin vänstra hand. Det är guden Maapan. Statyn är av vit marmor som målats med guld och i olika färger.



Vad ingen vet är att under statyn finns en hemlig trappa som leder neråt. Om den hittas avstår Sabelina vänligt men bestämt att gå ner för trappan förrän rollpersonerna har undersökt vad som finns "där nere" som hon uttrycker det.

Finna dolda ting (+30%): Det finns tydliga skrapmärken i golvet framför statyn som tyder på att statyn går att flytta. Hur detta går till är däremot ett mysterium då statyn tycks vara orubblig.

Finna dolda ting (-10%): Statyns högra hand går att rotera. Snurrar någon runt handen ett helt varv medsols hörs ett klickande ljud och statyn går då enkelt att rulla åt sidan och visar den hemliga trappan.

2. Sakristia

I detta rum förvarar Maapans prästerskap sina skrudar och heliga vinkärl i ett skåp. Här finns även ett stort matbord med tillhörande pallar, en hylla och ytterligare ett skåp som innehåller två vackra amforor med vin (10 liter/st.)

3. Skrivsal

Detta rum är templets kombinerade skrivsal och bibliotek. I mitten av rummet finns två skrivpulpeter och efter väggarna finns hyllor med diverse historiska och liturgiska böcker.

Om rollpersonerna har varit nere i underjorden och funnit Kralaks namn kan de återvända till detta rum för att hitta information om honom. I en bok betitlad "Khends historia" finner de följande:

Då marscherade Kralak Löftesbrytaren med sina odöda krigare mot Khend för att inta staden. Vid Ibrokabrack besegrades hans här och den onde trollkarlen föll för Firgas spjut.

4. Laboratorium

I detta laboratorium finns det mesta som någon kan önska för att blanda ihop olika brygder och elixir. Förutom utrustning som kärl, glaskolvar och trattar finns även hundratals burkar och flaskor med olika ingredienser.

Första hjälpen (+20%): Den som tar sig tid (cirka 15 minuter) kan blanda ihop en läkande salva med de ingredienser som finns i detta laboratorium. Salvan läker 1T6 skadepoäng om det stryks på ett öppet sår. Det finns tillräckligt med ingredienser för 2 doser.

5. Torntrappan

Här finns en trappa som leder upp till toppen av tempeltornet. Från toppen brukar prästerskapet blåsa i stora blåshorn som förkunnar när det är dags för gudstjänst. Hornen förvaras i ett skåp som finns vid botten av trappan.

Underjorden

Om inget annat nämns så består golv, väggar och tak av sten. Det finns inga ljuskällor i underjorden så rollpersoner som saknar mörkersyn behöver facklor eller en annan ljuskälla för att kunna se.

6. Hall

Trappan under statyn av Maapan mynnar ut i denna avlånga hall. I sex nischer utmed väggarna står statyer, tre män och tre kvinnor, föreställande olika skyddshelgon. Mitt emot trappan på andra sidan rummet finns en låst ekdörr med järnbeslag. På högra sidan av dörren finns ett nyckelhål. Stoppar någon in en nyckel eller dyrk i detta nyckelhål så blir denne person träffad av en 1:a gradens BLIXT, skada 2T6.

Finna dolda ting (-10%): På den vänstra sidan av dörren, dolt bakom en lucka, finns det riktiga nyckelhålet och låset. Sabelinas järnnyckel låser upp denna dörr.

7. Spår

Spåra (+10%): Den som lyckas med sitt färdighetsslag hittar antydningar till fotspår på denna plats i korridoren. Fotspåren tycks komma från tre olika okända varelser och följer korridoren medsols. För mer information om fotspåren, se rum 15.

8. Balsameringskammare

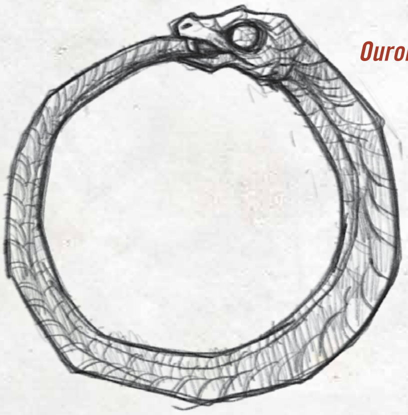
Mitt i denna kammare finns ett stort bord som används vid balsamering av döda kroppar. Mot den bortre väggen står en damm- och spindelnätstäckt hylla med verktyg och medikament som används vid balsamering. Undersöker rollpersonerna hyllan litet närmare kan de finna hakar, knivar, tänger, nålar, vaxad tråd, penslar, smink, oljor, örter, salt, palmvin, kalk, vita linneband och en liten låda med tre röda vaxljus.

Besvärjelsekonst: Den som lyckas med ett färdighetsslag upptäcker att de tre vaxljusen är magiska. Ljusen är laddade med en 8:e gradens LJUS och magin aktiveras när ljusen tänds.

9. Dörrfällan

På denna plats i korridoren finns en olåst ekdörr med järnbeslag. På dörren finns en ouroboros (en orm vars kropp sträcker sig i en vid cirkel så att den kan bita sig själv i svansen) av järn. Ormens öga är en glänsande topas (värde 350 sm). Vidrör någon topasen så blir ouroborosen en levande järnorm som får göra ett överraskningsanfall.

Besvärjelsekonst: Ett lyckat färdighetsslag avslöjar att ouroborosen är magisk på något vis.



Ouroboros

10. Bibliotek

I detta bibliotek finns det många hyllor med gamla dammiga luntor. Spelledaren avgör om det finns några böcker av värde. I rummet finns i övrigt en skrivpulpet, en kista och ett dolt utrymme.

Skrivpulpeten är placerad mitt i rummet och på den ligger en pergamentrulle. Öppnar någon rullen kan denna överst se en bild som föreställer Maapans präster som står framför en sarkofag.

JÄRNORM		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	8	SB: -
FYS	10	KP: 18
SMI	15	Förflyttning: L6
PER	10	Naturligt skydd: 4
PSY	10	Bett* 65%, skada 1T6
INT	3	

Färdigheter: Finna dolda ting 45%, Rörlighet 85%.

* Om järnormen ger skada med sitt bett sprutar den in ett gift i offret. Skada 2T6. Ormen har två doser gift.

En av prästerna håller händerna mot taket och tycks uttala en bön till högre makter.

Läsa och skriva (+50%): Under bilden står det några rader skrivet på människospråk med en darrig handstil:

Vart hundrade år måste den uråldriga skyddsbönen reciteras för att Kralak inte skall vakna. Bönen finns gömd bakom Maapans rygg.

Träkistan i rummet har kraftiga järnbeslag och är låst. Nyckeln som öppnar kistan är borttappad så kistlåset måsta antingen dyrkas eller slås sönder. Inuti kistan finns en pansarhandske.

Finna dolda ting (-10%): Bakom en lös tegelsten i väggen finns en trång halvmeterdjup hålighet. Längst inne i håligheten kan en bronsnyckel skymtas. Sträcker någon in en hand i håligheten för att ta nyckeln aktiveras en mekanisk giljotin. Eftersom giljotinen inte har smörjts på över 40 år är den litet trög och den som stoppade in handen får därför slå ett grundegenskapsslag SMIx3.

Lyckas slaget ger giljotinen 1T6 i skada. Misslyckas slaget ger den 2T6 i skada, är skadan 8 eller högre kapas handen som stacks in av.

Direkt efter aktivering återställer sig giljotinen och är redo att falla på nytt. Med en pansarhandske tar den som sträcker in handen ingen skada och kan ta nyckeln.

11. Planka

På denna plats finns en fyra meter lång järnförstärkt planka. Vad den kan tänkas användas till är ett mysterium.

12. Fallgrop

Från vägg till vägg finns här en två meter bred fallgrop. Fallgropen har besvurits med en 4:e gradens AVBILD som skapar en visuell bild av ett golv över fallgropen. Kliver någon på avbilden så försvinner den och den olycklige triller ner. I botten av fallgropen som är sex meter djup (fallskada 1T3+1T6) finns vässade träspjut (skada 2T6). Med hjälp av den järnförstärkta plankan är det enkelt att ta sig över fallgropen.

Besvärjelsekonst: Bara om den som behärskar färdigheten Besvärjelsekonst går först får denne slå ett färdighetsslag. Ett lyckat färdighetsslag avslöjar att golvet är magiskt på något vis.

13. Mörkrets rum

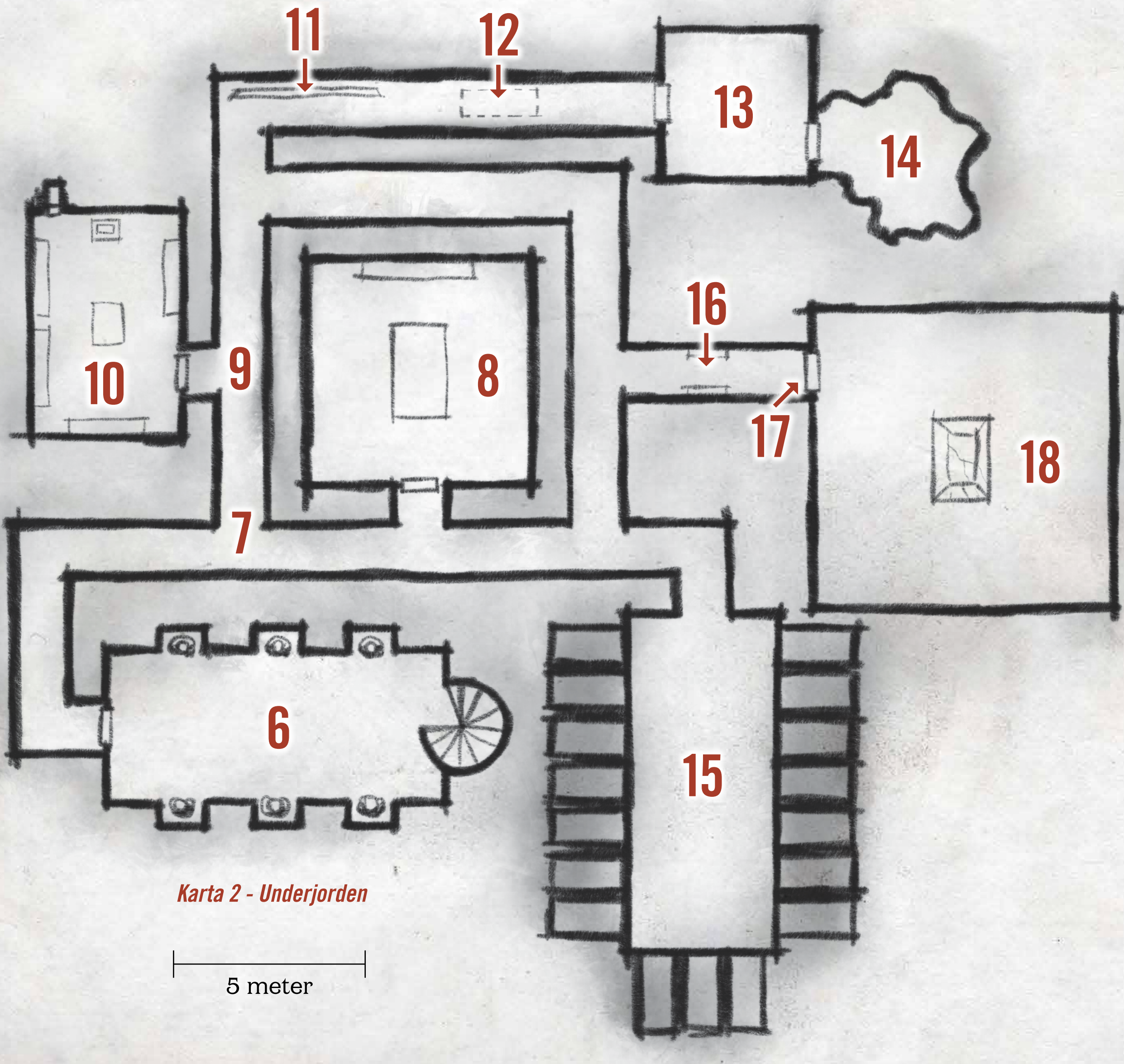
Detta är ett rum med ett kompakt mörker som inte något vanlig ljuskälla kan belysa. Rummet har besvurits med en 5:e gradens MÖRKER. För att kunna se något behöver rollpersonerna troligast de magiska röda vaxljusen som finns i balsameringskammaren, se rum 6.

Finna dolda ting (-50%): Bara om rummet är mörkt behövs ett lyckat färdighetsslag för att hitta dörren som finns i detta rum. För att dörren skall klicka upp måste två knappar som finns på väggen tryckas in samtidigt.

14. Den gula grodans håla

Från taket i denna fuktiga grotthåla droppar det vatten som samlar sig i små lerpölar på jordgolvet. Efter väggarna kryper larver, tusenfotingar och maskar. I denna håla bor den gula grodan, en magisk varelse som är stor som en stor hund.

Huden på gula grodans mage har en mjölkvit färg som nästan är genomskinlig. Det går tydlig att se att en nyckel finns i grodan mage. När rollpersonerna kliver in i hålan frågar gula grodan dem en fråga: *Vilken synd är den värsta?* Rollpersonerna får tre försök på sig att svara rätt.



Karta 2 - Underjorden

För varje fel börjar rummet att skaka allt kraftigare som om det vore jordbävning. Vid det tredje felet kollapsar taket och begraver allt som befinner sig i rummet inklusive den gula grodan.

Säger rollpersonerna det rätta svaret som är GIRIGHET så spyr den gula grodan upp silvernyckeln som finns i dess mage så att de kan ta den.



Den gula grodan

Gåtan kan tyckas vara svår att besvara men det har funnit ledtrådar tidigare under äventyret. För det första så hatar alla Maapans dyrkare giriga personer, speciellt giriga dvärgar. Gobelängen i predikosalen är ytterligare ett tecken på detta.

Heraldik eller Historia: Med någon av dessa färdigheter kan rollpersonerna få ytterligare en ledtråd. Kung Zandor III av Khend hade nämligen en gul groda på sin vapensköld. Han är annars mest känd för att han under sitt korta styre tredubblade beskattningen för alla bönder.

15. Gravkryptan

I gravkryptan finns det 17 gravnischer i väggarna där templets gamla abbotar och abbedissor ligger begravda. Varje nisch kan öppnas och stängas med en trälucka.

I gravkryptan finns tre mumier som har animerats till liv av Kralak. En gång varje timme lämnar de kryptan och går medsols efter korridoren runt balsameringskammaren letandes efter inkräktare. Får de syn på rollpersonerna anfaller de i stumhet. Det var när mumierna bröt sig ut ur sina nischer som Sabalina hörde dem.

Mumie



MUMIE		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	18	SB: +3
SMI	7	KP: 36
PER	7	Förflyttning: L6
PSY	7	Naturligt skydd: RV 1.
INT	7	Strid obeväpnad 44%, 1T3
KAR	7	
Färdigheter: Finna dolda ting 34%.		
Förmågor: Mörkersyn.		
Mumierna har inga vapen eller rustningar. De strider med obeväpnad strid.		

16. Tavlorna

På denna plats i korridoren hänger två tavlor efter väggarna mitt emot varandra. På den vänstra tavlan finns en porträttbild av guden Maapan som tycks titta på den andra tavlan. Den högra tavlan föreställer en vacker äng i solnedgång. En fåraherde vallar sina får över ängen mot en liten bondgård.

Om någon tittar bakom tavlan med Maapan-motivet (bakom hans rygg så att säga) så finner denne ett pergament med skyddsbönen skriven på ett mystiskt språk. Bokstäverna är som tur är samma som de människorna använder sig av så det är fullt möjligt att läsa upp bönen även om orden inte går att förstå.

Det behövs inget färdighetsslag för att hitta pergamentet men någon måste säga att de letar bakom tavlan för att finna det. Skyddsbönen lyder:

Na kumhachtai edrom, est mo ghui,
nil am bass duirt, codlata.

17. Granitdörren

En mäktig granitdörr ornamenterad med två av Maapans skyddshelgon som kramar om varandra. Skyddshelgonen har munnar formade som nyckelhål, det ena är av brons och det andra är av silver. På dörren står det på människospråk: *Här vilar Kralak, stör ej hans frid.*

För att skydda Kralaks gravkammare har dörren besvurits med mäktiga trollformler. Det enda realistiska sättet för rollpersonerna att öppna dörren är med brons- och silvernyckeln som finns undangömda i detta underjordiska komplex.

18. Kralaks gravkammare

I mitten av Kralaks gravkammare står en stor stensarkofag graverad med heliga skyddssymboler. Sarkofagens stenlock är väldigt tungt och räknas som motstånd 25 på motståndstabellen.

Inne i sarkofagen finns Kralaks skelett vars händer och fötter är bundna med rep. Genom hjärtat finns en påle av järnek och i munnen har en tegelsten tryckts in. Maapans forntida präster tog inga risker för att hindra Kralak från att gå igen. Runt Kralaks nacke hänger en guldmedaljong med en röd rubin (värde 750 sm).

Läsa och skriva (-10%): Om rollpersonerna har funnit skyddsbönen och någon av dem har färdigheten Läsa & Skriva så kan denne försöka recitera bönen. Lyckas slaget börjar sarkofagen att glöda, har rollpersonerna lyft av locket så svävar det på plats igen, och rollpersonerna kan höra ett gällt skrik av fasa och ångest. Kralak är då åter dömd att vara fången i sarkofagen i ytterligare hundra år.

Slutstriden

Om rollpersonerna inte har hittat skyddsbönen eller misslyckas med att recitera den hörs ett fasansfullt hånskratt när bönens kraft ebbar ut och Kralak återuppstår med full kraft som en vandöd.

Har rollpersonerna inte lyft undan locket så knuffar Kralak själv bort det. Sedan sliter han sig fri från repen som håller honom bunden och spottar ut tegelstenen. Därefter drar han ut pålen som genomtränger hans hjärta och lägger en 3:e gradens FÖRÄNDRA FÖREMÅL på den. Pålen förvandlas framför rollpersonernas ögon till en mäktig Morgonstjärna. Till sist går han skrattande till anfall. Han kombinerar vilt huggande med besvärjelser. Bär någon av rollpersonerna Kralaks medaljong inriktar han sina anfall mot denne.

Epilog

Efter att Kralak är besegrad kan rollpersonerna återvända till Sabelina och berätta vad de varit med om. Nämner någon namnet Kralak för henne så minns hon att hon läst i en historiebok om en Kralak Löftesbrytaren som en gång i tiden var en grym trollkarl som försökte ta över landet med en armé av odöda. Kralak besegrades om hon minns det rätt i slaget vid Ibrokabrack men det var för 400 år sedan. Därefter tackar Sabelina rollpersonerna och ger dem deras belöning.



Kralak den vandöde

KRALAK DEN VANDÖDE

GE	Värde	Övrigt
STY	18	SB: +3
FYS	18	KP: 36
SMI	10	Förflyttning: L8
PER	15	Strid avstånd 20%
PSY	18	Strid obeväpnad 60%
INT	18	Strid närstrid 80%
KAR	5	KRA: 90

Vapen
Morgonstjärna, skada 2T6

Färdigheter: Besvärjelsekonst 90%, Finna dolda ting 50%, Förhandla 76%, Riddjur 50%, Rörlighet 60%, Värdesätta 80%.

Besvärjelser: Animera mumie, Antimagi, Avbild, Dödshand, Dimma, Frostsfär, Förändra föremål, Skingra, Syn.

Förmågor: Mörkersyn.